Volume 8 Issue 1 (2024) Pages 219-234
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun

Ira Royanti[1]✉, Delfi Eliza[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

Abstrak
Pengenalan literasi budaya Minangkabau guru masih banyak mengunakan media gambar dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga kurang menarik yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Pengembangan *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model ADDIE, yakni dengan *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation.* Pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket untuk uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validitas dinyatakan valid dan hasil kelayakan media sangat layak dengan nilai validasi ahli materi yaitu 94,28% validasi ahli media dengan persentase 93,33% dan validasi ahli bahasa dengan persentase 96%. Hasil praktikalitas dinyatakan sangat praktis, dengan hasil 92%. Hasil presentase efektivitas yaitu 85%. Dapat disimpulkan media *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun dinyatakan valid, praktis dan efektif.
Kata Kunci: *video-blogging; literasi budaya minangkabau; anak usia dini*

Abstract
In introducing Minangkabau cultural literacy, teachers still use a lot of image media using lecture and question and answer methods so that it is less interesting which results in the learning objectives not being achieved. This research aims to produce Video-Blogging Development for Introduction to Minangkabau Cultural Literacy for Early Age Children 5-6 years old that is valid, practical and effective. This type of research is Research and Development with the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection takes the form of observations, interviews and questionnaires to test validity, practicality and effectiveness. Data analysis techniques use qualitative and quantitative data analysis. The validity results were declared valid and the media feasibility results were very feasible with a material expert validation value of 94.28%, media expert validation with a percentage of 93.33% and language expert validation with a percentage of 96%. The practicality results were stated to be very practical, with a result of 92%. The percentage of effectiveness results is 85%. It can be concluded that the Video-Blogging media for Introduction to Minangkabau Cultural Literacy for Early Age Children 5-6 years old is declared valid, practical and effective.
Keywords: *video-blogging; minangkabau cultural literacy; early childhood*

✉ Corresponding author : Ira Royanti
Email Address : ira01royanti@gmail.com (Padang, Indonesia)
Received 1 September 2023, Accepted 20 May 2024, Published 20 May 2024

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

Pendahuluan

Teknologi dan informasi di era revolusi industri 4.0 terus berkembang dengan pesat. Perkembangan ini mempengaruhi perubahan disegala sistem tatanan kehidupan manusia. Hal ini turut merubah perkembangan sistem pendidikan yang ada termasuk di dalamnya Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidik merupakan sumber daya manusia (SDM) yang harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Lase, 2019), keberhasilan suatu negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0 turut ditentukan oleh kualitas dari pendidik.

Perkembangan teknologi mengharuskan pendidik melakukan berbagai inovasi dan kreativitas agar proses pembelajaran agar relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu kompetensi guru sangat menentukan perencanaan pembelajaran. Guru sebagai orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik (Nurkholis & Badawi, 2019), sehingga guru atau pendidik merupakan salah satu penentu tercapainya tujuan pendidikan. Selanjutnya (Hadiyanto & Pransiska, 2018) menyatakan Prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti gaya belajar anak, guru, fasilitas dan iklim sekolah sebagai faktor yang masih menonjol. Menurut Undang-undang No.14 Tahun 2005, dikatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Peran guru dalam memfasilitasi dan mengembangkan kemampuan anak sangat penting.

Guru dalam lembaga pendidikan memiliki peran mengajar dan mendidik anak dengan menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak sehingga anak memperoleh pembelajaran dan pengalaman yang berharga. Guru PAUD yang mampu menjalankan tugasnya dengan baik harus mempunyai kompetensi dan kualifikasi sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan. Kompetensi guru merupakan kemampuan yang harus dimiliki guru sebagai bentuk pemenuhan standar kualitas yang harus dipenuhi. Kompetensi guru sesuai dengan permendikbud 146 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional ("Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146," 2014). Empat kompetensi tersebut harus dimiliki semua guru termasuk guru pendidikan anak usia dini. Keempat bentuk kompetensi tersebut harus dimiliki untuk memenuhi standar sebagai seorang guru PAUD.

Salah satu kompetensi yang penting yaitu kompetensi profesional guru meliputi mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran serta pengembangan diri. Guru yang memiliki kompetensi tersebut mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan industry 4.0. Pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab mulai bergeser dengan metode penggunaan media pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Priana, 2017). Pembelajaran di era revolusi 4.0 perlu mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Berdasarkan (Kemdikbud, 2017) dalam menyukseskan pembangunan Indonesia di abad ke-21, menjadi keharusan bagi masyarakat Indonesia untuk menguasai enam literasi dasar, yaitu (1) literasi bahasa, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, serta (6) literasi budaya dan kewargaan.

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki beragam suku bangsa, bahasa, kebiasaaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial. Untuk itu literasi budaya menjadi salah satu literasi dasar yang penting dikenalkan pada anak sejak usia dini. Literasi budaya merupakan pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Kemdikbud, 2017). Budaya merupakan sesuatu yang sangat penting dalam masyarakat, karena budaya adalah identitas (Muslim, 2017). (Eliza, 2017) menyatakan anak-anak semestinya dikenalkan dengan budaya yang sesuai dengan konteks lingkungan anak berkembang, untuk mengembangkan kemampuan berpikir

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

dan mengkosep-tualisasikan masalah sosial yang sesuai dengan latar belakang kehidupan mereka dengan tujuan agar anak mendapatkan wawasan tentang kehidupan yang terjadi dalam budaya mereka dan juga pengalaman orang lain.

Masyarakat Minangkabau dalam berperilaku dan bergaul dengan orang lain diatur dalam tatanan adat. Menurut (Iskandar et al., 2014) Sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat di Minangkabau adalah *sumbang*. Dua belas perilaku itu seperti *Sumbang duduak, Sumbang tagak, Sumbang diam, Sumbang bajalan, Sumbang kato, Sumbang caliak, Sumbang bapakaian, Sumbang bagaua, Sumbang karajo, Sumbang tanyo, Sumbang jawab, Sumbang kurenah*.

Saat ini anak-anak di Minangkabau banyak yang tidak tahu lagi dengan *Sumbang duo baleh* merupakan tatanan kehidupan yang harus dipedomani dan ditaati seluruh masyarakat Minangkabau (Masrizal, 2019) (Zulfa dkk, 2022). Hal ini dikarenakan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi melalui internet, media sosial dan sebagainya telah membawa perubahan sosial *(social exchange)* di tengah kehidupan masyarakat. Sehingga perilaku anak-anak di Minangkabau saat ini sudah mulai bergeser mengikuti tren atau perkembangan zaman. Pembelajaran budaya Minangkabau dalam pembelajaran idealnya terlaksana sesuai dengan perkembangan zaman. Hal tersebut sangat menentukan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi tentang budaya yang dikemas dalam suasana modern sehingga upaya dalam pelestarian budaya dapat terlaksana dengan baik terutama dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru di beberapa taman kanak- kanak di kabupaten Lima Puluh Kota, permasalahan yang ditemukan pada saat sekarang ini dalam proses pembelajaran pengenalan literasi budaya Minangkabau guru masih banyak mengunakan media pembelajaran hanya berbentuk media visual yaitu berupa gambar yang diapaparkan oleh pendidik dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga kurang menarik dan anak kurang fokus pada saat proses pembelajaran yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Hal ini dibuktikan dengan data dari dinas pendidikan di Kabupaten Lima Puluh Kota ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa visual (gambar dan buku cerita) 38,5 %, audio (CD, tape) 28,2 %, dan audio visual (video) 33,3 %. Kemudian berdasarkan pencarian *(searching)* di situs YouTube video edukasi untuk anak usia dini sangat beragam terkait tema-tema pembelajaran, tetapi belum ditemukan *video-blogging* tentang pengenalan literasi budaya Minangkabau *sumbang duo baleh* untuk pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang sebuah "Pengembangan *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun". Namun penelitian ini lebih memfokuskan pada pengenalan literasi budaya Minangkabau *sumbang duo baleh.*

V*ideo-blogging* dapat menyajikan momentum kejadian dan gambar sesuai dengan kebutuhan informasi dalam bentuk video interaktif yang akan disampaikan kepada anak dengan durasi tertentu yang dibuat sesuai dengan kebutuhan tema pembelajaran. *Video-Blogging* ini dapat diakses pada *chanel* YouTube melalui *handphone* (HP) android dan laptop baik secara *online* maupun *offline*. Kretivitas guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan *video-blogging* membuat pembelajaran menjadi interaktif sehingga terdapat daya tarik tersendiri bagi Anak Usia Dini dibandingkan dengan metode pengajaran konfensional dengan ceramah dan tanya jawab.

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik untuk mengenalkan literasi budaya adalah *Video-Blogging. Video-Blogging* atau disingkat *vlog* merupakan bentuk media infomasi berupa video sebagai medium penyampaian pesan dengan gambar, teks dan audio sebagai sumber utama yang dikemas secara sederhana yang dioperasikan melalui *blog* dan youtube dengan berbasis intenet (Priana, 2017). Berdasarkan hasil penelitian (Rakhmanina & Kusumaningrum, 2017) ditemukan bahwa "*Video blogging or 'vlogging' as part of blogging trend tends to have a positive effect"* artinya Video blogging atau 'vlogging' sebagai bagian dari tren blogging cenderung memiliki efek positif. Selanjutnya

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

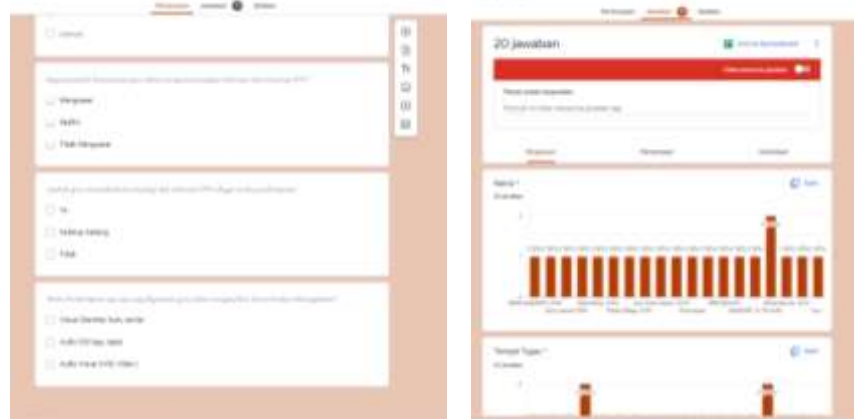
(Asnur et al., 2020) menyatakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) menggunakan media Vlog dalam kursus produk makanan dan minuman menunjukkan guru dapat mempersentasikan materi secara kreatif dalam bentuk video sehingga dapat merangsang anak menjadi termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak

Metodologi

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan media pembelajaran atau *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan untuk memperbaiki pelaksanan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Menurut (Sugiyono, 2012) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware),* seperti buku, mesin, modul, alat peraga dan lain-lain namun bisa juga berupa perangkat lunak *(software),* seperti model pembelajaran, program aplikasi dan lain-lain. Pengembangan dalam penelitian ini adalah perangkat lunak (*software*) berupa program aplikasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash* yang bisa dijalankan pada aplikasi *android, notebook dan PC*. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti urutan kegiatan pada model *Analisis, Desain, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (ADDIE) yang dikemukakan oleh (Branch, 2009).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen dalam penelitian pengembangan. Instrumen mmerupakan salah satu alat untuk pengumpulan data. Data pada penelitian pengembangan ini adalah angket kuisioner. Angket kuisioner digunakan untuk memperoleh data validitas, efektifitas, dan praktikalitas dari dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak. (Sugiyono, 2015)

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis pentingnya pdan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai *Video-blogging* untuk mengenalkan literasi budaya Minangkabau *Sumbang Duo Baleh* anak usia dini 5-6. Analisis kebutuhan mempunyai beberapa tahap yang dilakukan yaitu:

Analysis (analisis)

Tahap awal penelitian pengembangan dimulai dari analisis. Hasil analisis diperoleh berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan pada bulan Januari 2023 pada lembaga TK di Kab. Lima Puluh Kota. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, angket terbuka dan wawancara pada kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak Permata Bunda yang dilakukan pada bulan Februari 2023. Observasi, angket terbuka dan wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik dan guru. Data yang diperoleh dari penelitian awal tersebut adalah sebagai berikut:

Analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan media pembelajaran menjadi acuan untuk melakukan pengembangan media. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket dan wawancara. Berdasarkan angket *google form* berkaitan dengan perkembangan anak dan materi literasi Budaya Minangkabau pada TK di Kab. Lima Puluh Kota, guru memerlukan media pembelajaran pengenalan literasi budaya Minangkabau yang menarik, inovatif dan memudahkan dalam penyampaian materi lierasi budaya Minangkabau. Salah satunya berupa media pembelajaran berupa *video - blogging* yang memanfaatkan teknologi yang disenangi oleh anak dan dapat memancing rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar anak, karena

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313
selama ini untuk untuk pengenalan literasi budaya Minangkabau cenderung menggunakan media gambar atau buku cerita. Angket yang disebarkan dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1. Angket google form

Selanjutnya berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada guru TK Permata Bunda Manggilang pada kamis, 2 Februari 2023, diperoleh data bahwa analisis kebutuhan anak memerlukan media pembelajaran berupa video-blogging untuk pengenalan literasi budaya Minangkabau yang menarik, inovatif, dapat memancing rasa ingin tahu dan mudah dipahami oleh anak.

Selain itu hasil analisis peneliti di TK Permata Bunda Manggilang belum memiliki media dalam bentuk *video-blogging* pengenalan literasi budaya Minagkabau yang terintegrasi dengan kurikulum Nasional 2013 PAUD yang mengacu pada Permendikbud No 146 tahun 2014. Maka *video-blogging* untuk pengenalan literasi budaya Minangkabau sangat dibutuhkan untuk mengenalkan materi literasi budaya Minangkabau yang memuat nilai- nilai *sumbang duo baleh* mengandung unsur video, gambar, teks dan musik yang menarik, mudah dipahami oleh anak dan inovatif untuk mengenalkan literasi budaya Minagkabau pada anak usia dini.

Sebagaimana menurut guru kelas B2 Yulia Purwaningsih, S. Pd, anak-anak belum mengenal nilai- nilai *sumbang dua baleh* sebagai bagian budaya Minangkabau. Dapat dilihat dari cara duduk, makan, tagak dan bapakaian anak yang belum sesuai dengan budaya Minangkabau. Guru menggunakan metode bercerita, bercakap-cakap dan tanya jawab dengan media gambar atau buku cerita namun kurang menarik perhatian dan keingintahuan anak.

Hal ini juga ditemukan pada jawaban angket di google form guru TK Kab. Lima Puluh Kota bahwa anak belum tertarik untuk mengenal dan membiasakan sikap dan perilaku yang tidak sumbang sesuai budaya Minangkabau. Sementara itu penanaman nilai – nilai sumbang duo baleh sangat perlu dikenalkan dan dibiasakan pada anak usia dini, namun lembaga belum memiliki media yang berbasis teknologi untuk mengenalkan literasi budaya Minangkabau sumbang duo baleh sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Penerapan media pembelajaran video - blogging dinilai sangat optimal karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, serta dapat memperjelas materi yang disampaikan. Video – blogging dengan tampilan yang menarik perhatian dan minat anak yang dikemas secara menarik menggunakan tampilan dari video, gambar, animasi, teks dan musik yang yang mudah digunakan dengan tujuan menginformasikan suatu pesan yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi belajar anak. Media berupa *video – blogging* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengenalan literasi budaya Minangkabau *sumbang duo baleh* yang diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan informasi serta membantu proses pembelajaran anak di TK Permata Bunda Manggilang.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

Analisis kurikulum.

Tahap analisis kurikulum TK Permata Bunda Manggilang bertujuan pengembangan *video-blogging* untuk pengenalan literasi budaya Minangkabau lebih terarah dan juga jelas. Analisis kurikulum yang dilakukan peneliti terkait pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini terkait kesesuaian Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan digunakan pada peengenalan literasi budaya Minangkabau. KI dan KD yang digunakan untuk Pencapaian KI-3 dan KI-4 berupa kemampuan pengetahuan dan keterampilan, yang dikembangkan melalui kegiatan yang terprogram melalui RPPH. Implementasi KD. 3.10-4.10; KD 3.7- 4.7 dan 3.3-4.3.

***Design* (Desain)**

Kelanjutan dari tahap analisis yaitu tahap desain. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik dan guru, selanjutnya peneliti merancang media *video-blogging* pengenalan literasi budaya Minangkabau yang dimulai pada 3 Februari 2023. Langkah yang peneliti lakukan pada tahap desain yaitu: menyusun indikator, tema/subtema/sub-subtema dan materi pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), pemilihan media dan format media, merancang *video-blogging* pengenalan literasi budaya Minangkabau (penyusunan naskah video dan pembuatan *storyboard*) yang diuraikan sebagai berikut:

Menyusun indikator, tema/subtema/sub-subtema dan materi pembelajaran.

Pada tahap ini mendesain *Video-blogging* sesuai dengan analisis kurikulum pendidikan anak usia dini yang belum berkembang. Langkah pertama dengan menentukan tema yaitu tema Budaya Minangkabau, subtema Sumbang *Duo Baleh*, sub-subtema *sumbang duduak* untuk *video-blogging* 1, sub-subtema *sumbang makan* untuk video 2, sub-subtema *sumbang tagak* untuk video 3 dan sub-subtema *sumbang bapakaian* untuk video 4. Rancangan video dilakukan sesuai dengan kurikulum dan didukung oleh teori pendukung. Materi yang akan dimuat pada *video-blogging* pengenalan literasi budaya Minangkabau adalah tentang *sumbang duo baleh*.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Proses pengembangan media berupa video pembelajaran AIK di awali dengan perancangan (RPPH) disusun dengan memasukkan ke dalam RPPH bagaimana pelaksanaan penggunaan *video-blogging* untuk pengenalan literasi budaya Minangkabau *sumbang duo baleh*. RPPH digunakan untuk melihat serta menilai bagaimana keterlakasanaan pembelajaran menggunakan media *video-blogging*. RPPH di susun lengkap dan sistematis komponennya mengacau kepada kurikulum 2013

***Pemilihan media dan format media*.**

Video-blogging dibuat menggunakan beberapa program aplikasi seperti untuk canva untuk membuat karakter animasi dan in shot sebagai aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan professional untuk perangkat android. Hal ini mendukung banyaknya lapisan yang bisa dimasukkan, berupa video, audio, gambar, teks dan efek, dilengkapi dengan berbagai fitur alat yang memungkinkan untuk membuat video yang berkualitas tinggi. Hasil akhir *Video-blogging* dari aplikasi inshot di down load dalam bentuk Mp4 selanjutnya di upload ke *chanel you tube* peneliti sebagai *vlogger*. Format *video-blogging* dapat diputar di HP maupun laptop dengan *media player* atau *windows media player*, baik secara *on line* maupun *off line.* Materi pembelajaran pada *video-blogging* ini didesain dengan semenarik mungkin, dengan menggunakan rekamam guru, animasi, foto, *background* bergerak, teks, musik dan gambar yang menarik untuk ditonton anak. *video-blogging* menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak berdasarkan tampilan dari isi video, dengan video yang dapat diputar berulang kali.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

***Merancang video-blogging pengnalan literasi budaya Minangkabau sumbang duo baleh*.**

Tahap perancangan awal pembuatan di awali dengan, penyusunan naskah video dan pembuatan *storyboard*.

***Development* (Pengembangan)**

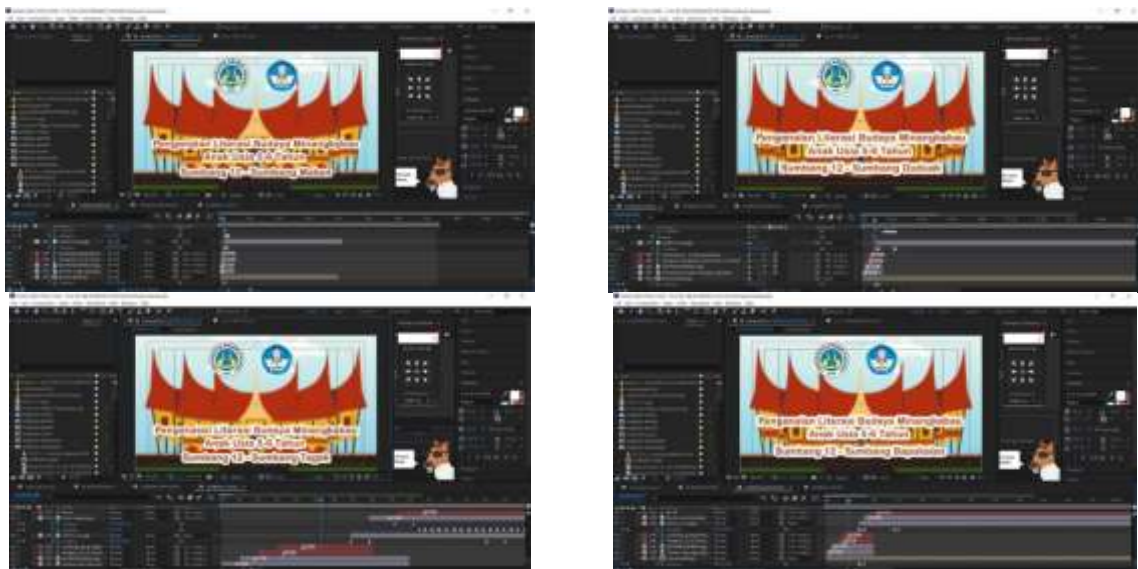
Pada tahap ini mulai merealisasikan rancangan *Video-blogging* untuk mengenalkan literasi budaya Minangkabau *Sumbang Duo Baleh* anak usia dini 5-6 sesuai analisis yang dibutuhkan, menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk yang ingin dikembangkan akan diperiksa oleh pengembang untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan dengan baik dan seluruh komponen dapat berjalan dengan tepat sesuai yang diharapkan. Selain itu perancangan instrument juga dilakukan pada tahap ini, diantaranya instrument validitas produk, instrument praktikalitas, dan instrumen efektivitas.

Validasi dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai *Video-blogging* untuk mengenalkan literasi budaya Minangkabau *Sumbang Duo Baleh* anak usia dini 5-6 oleh para ahli atau pakar yang bertujuan mendapatkan masukan terhadap keseluruhan isi materi yang terdapat pada rancangan yang dikembangkan dengan mengambil tema kebutuhanku subtema makanan tradisional diuji cobakan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan yang diperoleh terhadap keseluruhan isi materi yang terdapat di produk yang dikembangkan. Apabila produk yang dikembangkan belum valid maka direvisi atau diperbaiki, jika sudah valid akan dilakukan uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan produk Hasil dari tahap dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai *Video-blogging* untuk mengenalkan literasi budaya Minangkabau *Sumbang Duo Baleh* anak usia dini 5-6.

Pengembangan

Hasil *video-blogging* pengenalan literasi budaya Minangkabau *sumbang duo baleh* sebagaimana pada gambar 2 sampai 5.

Gambar 2. Cover

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

Gambar 3. Pengantar

Gambar 4. Penjelasan materi

Gambar 5. contoh sumbang duduak

Hasil Validasi oleh Ahli

Pada validasi materi, berdasarkan angket yang diberikan, validator menyarankan perbaikan pada intonasi pada bagian bahasa. Sedangkan pada tahap Validasi Media, validator menyarankan perbaikan pada desain background dan warna tulisan pada Video. Tabel 2 disajikan hasil revisi.

Tabel 2. Hasil Revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Tulisan kurang terbaca, identitas tidak perlu dimunculkan di cover	Tulisan diperjelas, indentitas dihapus
Hilangkan suara latar anak	Gantikan dengan background musik

Hasil validitas Pengembangan *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun dinyatakan valid dan hasil kelayakan media sangat layak digunakan dengan rincian sebagaisebagaimana pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validitas *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun

No		Rata-rata nilai Validasi (%)	Kriteria
1	Validasi Ahli Materi	94,28%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	93,33%	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa nilai validasi ahli materi yaitu 94,28% validasi ahli media dinyatakan sangat valid dengan persentase 93,33% dan validasi ahli bahasa dinyatakan sangat valid dengan persentase 96%.

***Implementation* (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan produk *video-blogging* pengnalan literasi budaya Minangkabau *sumbang duo baleh* setelah direvisi sesuai arahan para pakar atau ahli dan sudah dinyatakan layak oleh pakar atau ahli dan diuji coba kepada pendidik dan anak dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya pendidik menilai *video-blogging* pengnalan literasi budaya Minangkabau *sumbang duo baleh* oleh pengguna dan respon pengguna setelah menggunakan produk tersebut. Hasil penilaian dan respon guru di tindak lanjuti pada tahap evaluasi.

Pada tahap ini diimplementasikan dengan mempersiapkan produk yang sudah dinyatakan layak oleh ahli dan diuji coba kepada anak, selanjutnya pendidik menilai *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun untuk mengetahui kelayakannya ketika digunakan. Implementasi *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Permata Bunda Manggilang Kabupaten Lima Puluh Kota. Subjek uji coba adalah peserta didik yang akan diberikan pembelajaran menggunakan *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun. Subjek uji coba adalah guru kelas kelompok B1 dan anak kelompok B1 yang berjumlah 10 orang anak usia 5-6 tahun dan untuk uji lapangan adalah guru kelas kelompok B2 dan dan anak kelompok B2 yang berjumlah 15 orang anak usia 5-6.

Uji Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan media yang digunakan guru. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, kemudahan penggunaan oleh guru. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan memberikan angket praktikalitas *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun.

Tabel 4. Uji Praktikalitas Video-Blogging untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun

No	Aspek	Rata-rata nilai praktikalitas (%)	Kriteria
1	Penggunaan Media	91	Sangat Praktis
2	Waktu	94	Sangat Praktis
3	Daya Tarik	94	Sangat Praktis
4	Pemahaman terhadap konsep materi	90	Sangat Praktis
	Total	**369**	**Sangat Praktis**
	Rata-rata	**92 %**	

Hasil praktikalitas Pengembangan *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun dinyatakan sangat praktis, dengan hasil rata-rata persentase praktikalitas yaitu 92%. Selanjutnya uji praktikalitas Pengembangan *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Efektivitas Video-Blogging untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun

No	Aspek	Rata-rata nilai efektivitas (%)	Kriteria
1	*Sumbang Duduak*	83	Sangat Efektif
2	*Sumbang Tagak*	85	Sangat Efektif
3	*Sumbang Makan*	85	Sangat Efektif
4	*Sumbang Bapakaian*	87	Sangat Efektif
	Total	**369**	
	Rata-rata	**92 %**	**Sangat Efektif**

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

Hasil presentase efektivitas yaitu 85% dan Pengembangan *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun dinyatakan sangat efektif. Dapat disimpulkan media *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun dinyatakan valid, praktis dan efektif. Hal tersebut juga terlihat pada peningkatan Literasi Budaya pada anak secara signifikan sehingga berada pada perkembangan Berkembang Sangat Baik.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap ini melakukan kegiatan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna atau anak. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Hasil evaluasi tujuan pembelajaran tercapai menggunakan *Video-blogging* untuk mengenalkan literasi budaya Minangkabau *Sumbang Duo Baleh* anak usia dini 5-6. Hal tersebut terlihat dari anak yang mengenal literasi budaya pada kegiatan pembelajaran. Kreativitas guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan *video-blogging* membuat pembelajaran menjadi interaktif sehingga terdapat daya tarik tersendiri bagi Anak Usia Dini dibandingkan dengan metode pengajaran konfensional dengan ceramah dan tanya jawab.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Video-Blogging* untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun dinyatakan valid, praktis dan efektif. Hal tersebut juga terlihat pada peningkatan Literasi Budaya pada anak secara signifikan sehingga berada pada perkembangan Berkembang Sangat Baik. Kreativitas guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan *video-blogging* membuat pembelajaran menjadi interaktif sehingga terdapat daya tarik tersendiri bagi Anak Usia Dini dibandingkan dengan metode pengajaran konfensional dengan ceramah dan tanya jawab.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Dr. Delfi Eliza, M. Pd selaku pembimbing, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan tesis ini. Terima kasih kepada seluruh dosen prodi magister paud yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Kemudian terima kasih untuk keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tak ternilai harganya dan Teman-teman Pendidikan Anak Usia Universitas Negeri Padang.

Daftar Pustaka

Abas, S., Lestari, E. W., Muti'aturrobbani, F., Yusuf, M., Khilmi, M., Maulani, R., Saepudin, & Hardiastuti, S. (2022). Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Blogging. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, *4*(1), 28–41.

Abidin, Y. (2017). *Pembelajaran literasi : strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.

Affandi, S., & Kosasih, E. (2019). *The Form of Culture in Oral Tradition of Traditional Ceremony in the Minangkabau Tribe*. *257*(Icollite 2018), 254–259. https://doi.org/10.2991/icollite-18.2019.56

Aldukhayel, D. (2019). Vlogs in L2 listening : EFL learners ' and teachers ' perceptions. *Computer Assisted Language Learning*, *0*(0), 1–20. https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1658608

Ananda, Refisa, & Zuve, F. O. (2018). Oral Literature and Development of West Sumatra: Reconstructing the Minangkabau Cultural Values through Role and Position of Women in Kaba at Dendang Pauah Show. *Atlantis Press*, *263*(Iclle), 484–491. https://doi.org/10.2991/iclle-18.2018.82

Ananda, Rizki, & Mardiah, M. (2020). Pemanfaatan Video Blog (Vlog) Sebagai Media

Pembelajaran Speaking Pada Siswa Sma Kelas XI di Yayasan Pendidikan Nur Hasanah Medan. *Visipena*, *11*(2), 217–227. https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1195

Andiappan, S., Seng, G. H., & Shing, S. R. (2022). the Use of Vlogging To Enhance Speaking Performance of Esl Students in a Malaysian Secondary School. *Teaching English with Technology*, *21*(1), 23–39.

Andrew, Fernando, P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1556–1565. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898

Aprinta, G. (2013). Fungsi Media Online Sebagai Media Literasi Budaya Bagi Generasi Muda. *Jurnal The Messenger*, *5*(1), 16. https://doi.org/10.26623/themessenger.v5i1.218

Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*, *3*(1), 35–43. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Asnur, L., Ambiyar, Ramadhani, D., & Verawardina, U. (2020). Project-based learning uses vlog media on food and beverages products. *International Journal of Scientific and Technology Research*, *9*(1), 82–85.

Astuti, F. (2011). Makna Simbolis Sumbang Duo Baleh dalam Seni Pertunjukan Wanita Minangkabau. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, *12*(2), 1–12. https://doi.org/10.24036/komposisi.v12i2.3917

Astuti, F. (2019). The Transformation of Sumbang Duo Baleh Values for Minangkabau Women Dancers (Based on Local Culture). *Atlantis Press*, *255*(Icade 2018), 114–118. https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.26

Astuti, F., & Iriani, Z. (2016). Makna Simbolis Sumbang Duo Baleh dalam Karya Tari Koreografer Sumatera Barat: Suatu Tinjauan Gender. *Direktorat Riset Dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset Dan Pengembangan Kementrian Riset,Teknologi Dan Pendidikan Tinggi Sesuai Dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian No: 046/Sp2H/LT/DRPM/II/2016Tanggal 17*.

Bahri, S., & Adiansha, A. A. (2020). Pengaruh Model Learning Cycle 7E dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(1), 44–51.

Batubara, H, H. (2021). *Media Pebelajaran Digital.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer New York Dordrecht Heidelberg London.

Burgess, J. (2009). *Youtube Digital Media And Society Series*. Malden: Polity Press.

Desyandri, D. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, *27*(1), 1–9. https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p001

Dhieni, Nurbiana, D. (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Dirajo, I. (2014). *TAMBO Alam Minang Kabau*. Bukittinggi: Kristal Media.

Dudin, A. (2020). Evaluasi Penyelenggaraan Pendidikan Diniyah Formal (Pdf) Pesantren Darussalam Ciamis Jawa Barat. *Dialog*, *42*(2), 209–224. https://doi.org/10.47655/dialog.v42i2.334

Eliza, D. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk Anak Usia Dini. *Pedagogik*, *3*, 153–163.

Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 239–251. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220

Gani, E. (2020). Sumbang Duo Baleh : Education-Valued Expression for Minangkabau Women. *Atlantis Press*, *485*(Proceedings of the 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020) Sumbang), 142–146. https://doi.org/10.2991/assehr.k.201109.024

Giantika, G. G. (2018). Pemanfaatan Vlog Sebagai Komunikasi Interpersonal (Studi Deskriptif Kualitatif). *Jurnal Komunikasi*, *9*(1), 15–23.

http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/view/3539

Hadiyanto, H., & Pransiska, R. (2018). Kindergarten Climate in Padang. *Atlantis Press*, *169*(Icece 2017), 128–130. https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.32

Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Jurnal Halaqah Windows Movie Maker Dalam. *Halaqah*, *1*(3), 224–245. https://doi.org/10.5281/zenodo.3361710

Hamidah, H. (n.d.). *Mengenal Sumbang Duo Baleh, Kode Etik dalam Kebudayaan Minangkabau*. Duo Baleh adalah kode,terjaga dari perbuatan yang janggalhttps://www.gentaandalas.com/mengenal-sumbang-duo-baleh-kode-etik-dalam-kebudayaan-minangkabau/#:~:text=Sumbang

Harjono, S. (2012). Model Pembelajaran Concept Attainment Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik. *Journal of Educational Research and Evaluation*, *1*(2). https://doi.org/10.15294/jrer.v1i2.797

Heinich, R., Molenda, M., Russel, J., & Smaldino, S. (1982). *Instructional Media And Technologies For Learning (Fifth Edition)*. Prentice-Hall Inc.

Helaluddin. (2015). *Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. vol 1 no.2*.

Hidayat, A. A. (2015). *Metode Penelitian Paradigma Kuantitatif*. Health Books Publishing.

Hidayat, N., Chaidir, E., & Setiadi, E. (2020). Synthetic Analysis of Alam Takombang Manjadi Guru as a Method of Normalizing the Customary Law of Kampar. *Atlantis Press*, *413*(Icolgis 2019), 129–134. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200306.197

Iskandar, S. P., Mardianto, & Putra, Y. Y. (2014). Konsep Sumbang Duo Baleh Dalam Tinjauan Psikologi. *Rap Unp*, *5*(2), 180–191.

Islami, N. (2016). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter dalam Petuah Sumbang Duo Baleh Bagi Mahasiswi Asal Minangkabau di Kota Purwokerto Tahun 2016. *International Conference of Moslem Society*, *1*(1), 44–59. https://doi.org/10.24090/icms.2016.1828

Jambak, F., & Eliza, D. (2020). *The Model Development of Picture Story Books Sumbang Kurenah Through Minangkabau Culture Literacy for Early Childhood Character Building*. *44*(Icece 2019), 168–169. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.008

Jamil, M. (2017). *Pendidikan Adat Berbasis Nagari Sebuah Konsep Meminangkan Orang Minangkabau*. Padang Panjang: CV Minang Lestari Padang Panjang.

Juannita, Eka, Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3007–3012. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198

Kemdikbud. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tentang Kurikulum 2013 PAUD*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud Kemdikbud No 146 Tahun 2014. *ببب*, *8*(33), 37. http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf

Knowlage, R. (2010). *Vidio Blogging untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Kumalasari, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Maharani Putri Kumalasani PGSD Universitas Muhammadiyah Malang Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Bergerak Secara Dinamis Seiring dengan Perkembangan Zam. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, *2*(1), 1–11.

Kuncoro, A. M., Putri, A. O., & Pradita, A. (2018). Vlogger Sebagai Saluran Menuju Generasi Milenial Produktif Indonesia. *Sinergitas Quadruple Helix: E-Business Dan Fintech Sebagai Daya Dorong Pertumbuhan Ekonomi Lokal*, 193–199. https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding/article/view/9164

Kuswanto, C. W., & Pratiwi, D. D. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik*. *6*(1), 55–68.

Lase, D. (2019). *Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. November*. https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18

Lestari, I. B., Sudarmin, S., Ellianawati, E., Wiyanto, W., & Sumarni, W. (2021). Review Analysis of Video Blogging, Ethnoscience and Social Media Literacy in the Era of the Industrial Revolution 4.0. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, *4*(1), 33. https://doi.org/10.21043/thabiea.v4i1.9767

Limarga, D. M. (2017). Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, *3*(1), 86–104.

Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. jakarta: Kencana.

Mahameruaji, J. N., Puspitasari, L., Rosfiantika, E., & Rahmawan, D. (2018). Bisnis Vlogging dalam Industri Media Digital di Indonesia. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, *15*(1), 61–74. https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1007

Mahyuddin, N., Yarmis, S., & Hidayati, A. (2016). Efektifitas Penggunaan Video Camera Dalam Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) Di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(1), 45–60. https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.101.03

Masrizal. (2019). Sumbang Duo Baleh, Antara Realitas dan Romantisme Masa Lalu. *Dinas Kebudayaan*. https://disbud.sumbarprov.go.id/details/news/143

Motessori, M. (2013). *Metode Montessori : panduan wajib untuk guru dan orangtua didik PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Muhiyatul Huliyah. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal. *Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, *1*(1), 61–62.

Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, *15*(1). https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106

Muslim, K. L. (2017). Nilai-Nilai Islam Dalam Budaya Dan Kearifan Lokal. *Fuaduna*, *1*(1), 48–57.

Mustami, M. K., Suyuti, M., & Maryam. (2017). Validasi, Kepraktisan, dan Efektivitas Perangkat Pembelajaran Biologi Integrasi Spiritual Islam. In *Jurnal Al-Qalam* (Vol. 23, Issue 1, pp. 70–77).

Nafiah, Kharirrotun, Suhadi, & Sari, Murni, S. (2019). Validitas dan Kepraktisan Bahan Ajar Pengelolaan Spesies Asing Invasif Acacia Nilotica untuk Matakuliah Pengelolaan Sumberdaya Alam. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *4*(5), 654–659.

Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 137–149. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217

Noor, J. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.

Nugraha, D., & Octavianah, D. (2020). Diskursus Literasi Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Edutama*, *7*(1), 107. https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.789

Nurhafizah. (2019). Melatih Komunikasi Efektif di Guru PAUD. *Jurnal Internasional Inovasi, Kreativitas Dan Perubahan*, 139–149.

Nurkholis, M. A., & Badawi. (2019). Profesionalisme Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun 12 Januari 2019*, 491–498.

Olofsson, A. D., Lindberg, J. O., & Stödberg, U. (2011). Shared Video Media and Blogging Online Educational Technologies for Enhancing. *Campus-Wide Information Systems*, *28*(1), 41–55. https://doi.org/10.1108/10650741111097287

Pahenra, P., Salma, S., Nurlina, N., Said, H., & Asriana. (2021). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, *1*(2), 67–74. https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16

Paramitha, D., & Fernandes, R. (2021). Pengembangan Video Blogging Dalam Pembelajaran

Sosiologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Dinda. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1), 24–37.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.

Piliang, E. (2016). *Tambo Minangkabau Budaya dan Hukum Adat di Minangkabau*. Bukittinggii: Kristal Multimedia.

Polina, I. (2018). Development of Speaking Lessson Plan Using Complex Procedure on Sma Negeri 14 Samarinda 10Th Grade Students ' Vlogs. *Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesustraan*, *13*(1), 15–26.

Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, *7*(1), 65–80. https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066

Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan Vlog sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Tekhnologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017*, 313–316.

Putra, N. (2012). *Research & Development Penelitian Pengembangan: Suatu Pengantar* (1st–2nd ed.). Rajawali Pers.

Putri, P. D. A. S., Tirtayani, L. A., & Suadnyana, I. N. (2019). Pengaruh Metode Proyek Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Tk Gugus I Sukawati Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *7*(1), 13–24. https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18732

Rahmawan, Eris, Fahmi, Sumaryanto, T. & S. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Kemampuan Bernyanyi Berbasis Android. *Journal Of Educational Research And Evaluation*, *5*(1), 81–89.

Rakhmanina, L., & Kusumaningrum, D. (2017). the Effectiveness of Video Blogging in Teaching Speaking Viewed From Students' Learning Motivation. *Proceedings of ISELT FBS Universitas Negeri Padang*, *5*(0), 2017.

Rakimahwati. (2012). *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Anak Usia Dini*. UNP Press.

Rakimahwati, R. (2018). Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, *2*(2b), 1–11. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.292

Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media.

Reinhardt, M. J.; Moses, T.; Arkansas, K.; Ormson, B.; Ward, G. K. (2020). *Culture and Language*.

Riady, Y. (2013). Literasi Informasi Sejak Dini: Pengetahuan Baru Bagi Anak Usia Dini. *Jiv*, *8*(2), 159–165. https://doi.org/10.21009/jiv.0802.10

Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel -variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *9*(1).

Rosalia, N. (2018). Tinjauan Validitas, Kepraktisan dan Keefektifan Booklet Sains Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMP. *Ejournal Pensa*, *06*, 32–37.

Rosalia, N., & Isnawati. (2018). Tinjauan Validitas, Kepraktisan, Dan Keefektifan Booklet Sains Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Smp. *Ejournal-Pensa*, *06*(01), 32–37.

Rusdi. (2018a). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok:Rajawali Pers.

Rusdi, M. (2018b). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Saepudin, E., Damayani, N. A., & Rusmana, A. (2018). Model literasi budaya masyarakat Tatar Karang di Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, *14*(1), 1. https://doi.org/10.22146/bip.33315

Sampono, M. J. L. (2018a). *Sumbang 12*. Bukittinggi, Cinta Buku Agency.

Sampono, M. J. L. (2018b). *Sumbang 12*. Cinta Buku agency.

Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*

Biotik, *4*(1), 476–485.

Sayuti, M. (2020). " Alam Takambang Jadikan Guru " (AJTG) Learning Model of Budaya Alam Minangkabau (BAM). *Atlantis Press*, *485*(Proceedings of the 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020) "Alam), 261–267.

Simamora, A. M., & Mukhtar, . (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kalimat Efektif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *2*(2), 201–214. https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3296

Staley, E. (2017). *Digital And Information Literacy: Vloggers And Vlogging (First Edition)*. Rosen Publising.

Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.

Sugiono, S., & Irwansyah, I. (2019). Vlog Sebagai Media Storytelling Digital Bagi Tokoh Publik Pemerintahan. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, *23*(2), 115. https://doi.org/10.31445/jskm.2019.2101

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V., W. (2020). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Pustaka Baru Press.

Sujarweni, V., & Wiratna. (2022). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press.

Sujiono, Y. N. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Sukmadinata. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Supriyadi. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Animasi Interaktif Berbasis ActionScript. *Jurnal Komunikasi*, *11*(1), 9–16.

Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Padang: UNP Press.

Suryana, D. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Suryana, D. (2020). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. jakarta: Prenadamedia Grup.

Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 1077–1094. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413

Susanti, E. D. (2019). Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget. *Sejarah Dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajarannya*, *13*(1), 84–96. https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p084

Susanty, M., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4493–4506. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2622

Susiana, S. (2019). Pengaruh Kegiatan Bermain Drama terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di TK Mutiara Kenjeran Surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 109–116.

Suwandi, S. (2019). *Pendidikan Literasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 140–160.

Syamsuarni, & Eliza, D. (2020). *The Development of Kato Nan Ampek Picture Storybook Models Through Literacy of Minangkabau Culture to Develop the Character During Early Childhood*. *449*(Icece 2019), 31–35. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.007

Syima, S. (2017). Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa. In *Early Childhood : Jurnal Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1, pp. 79–90). https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.63

DOI: 10.31004/obsesi.v8i1.5313

Taylor, E. B. (2010). *Primitive Culture*. New York: Cambridge Univercity Press.

Trisa, Y., Suprijono, A., & Jacky, M. (2019). Implementation of Local Wisdom of Minang Culture (Studies Of The Minang Diaspora in Surabaya). *The Indonesian Journal of Social Studies*, *2*(1), 27–36.

W.S., H., & Emidar, E. (2018). Social Functions of Traditional Minangkabau Expression: Local Knowledge and Wisdom in Speech. *Atlantis Press*, *148*(Icla 2017), 195–199. https://doi.org/10.2991/icla-17.2018.34

Walujo, D. A. dan A. L. (2017). *Kependiaman PAUD (Memahami PAUD Secara Singkat)*. Depok: Prenadamedia Grup.

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijaya Kuswanto, C., & Dinda Pratiwi, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(1), 55–68.

Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.

Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *6*(2), 232–245. https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055

Yamin, M. (2012). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: GP. Press Grup.

Yaswinda. (2019a). *Model Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi (Psb Mugi) Bagi Anak Usia Dini*. Edu Publisher.

Yaswinda. (2019b). *Model Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi (PSB MUGI) Bagi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: EDU Publisher.

Yulianti, Y., SM, A. A., & Lestari, F. (2020). Undang-Undang Sumatera Barat (Minangkabau) Tahun 1837-1862. *Historia Madania*, *4*(1), 31–60.

Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.

Zr, Z., & Eliza, D. (2021). Pengembangan Science Book Anak untuk Pengenalan Literasi dan Karakter Berbasis Budaya Alam Minangkabau. *Jurnal Obsesi:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1567–1577. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.896

Zulfa, Z. Y. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pendidikan Agama Islam dengan Media Pembelajaran Berbasis Video Blogging (Vlog). *EDU-RELIGIA : Jurnal Keagamaan Dan Pembelajarannya*, *1*(2), 16–29.

Zulfa., Nusi, A., Ananda, A., Efi, A., Pernantah, P. S. (2022). Using Simulation on Project Based Learning in Minangkabau Culture Subject. International Journal of Instruction, 15(1), 311-326. https://doi.org/10.29333/iji.2022.15118ahttps://doi.org/10.29333/iji.2022.15118a